

**SKRIPSI**

**APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAYAK KALIMANTAN  
BARAT BERBASIS MOBILE**

*APPLICATION INTRODUCTION CULTURE OF DAYAK WEST  
KALIMANTAN BASED MOBILE*



**RICKY FERNANDA**

**125610180**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM  
YOGYAKARTA**

**2018**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAYAK KALIMANTAN BARAT  
BERBASIS MOBILE**

***APPLICATION INTRODUCTION CULTURE OF DAYAK WEST  
KALIMANTAN BASED MOBILE***

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang  
strata satu (S1)**

**Program Studi Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
AKAKOM  
Yogyakarta**

**Disusun Oleh  
RICKY FERNANDA  
125610180**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM  
YOGYAKARTA  
2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAYAK KALIMANTAN BARAT BERBASIS MOBILE

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

**RICKY FERNANDA**

**125610180**

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal .....

Susunan Tim Penguji

**Pembimbing/Penguji**

*Pulut*

**Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs**  
**NIP. 197803152005012002**

**Ketua Penguji**

*Edi Faizal*

**Edi Faizal, S.T., M.Cs**  
**NIP/NPP. 161207**

**Anggota**

*Dara Kusumawati*

**Dara Kusumawati, S.E., M.M**  
**NPP. 921041**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal **11.6. AUG 2018**

**Ketua Program Studi Sistem Informasi**



*Deborah Kurniawati*  
**Deborah Kurniawati, S.kom., M.cs.**  
**NPP. 051149**

### **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/keserjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2018



**Ricky Fernanda**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya tulis ini dipersembahkan kepada :*

*Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan kasih setia-Nya dalam setiap langkahku, karena aku percaya akan ada jalan yang terbaik.*

*Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.*

*Keluarga dikampung, yang telah memberikan bantuan, do'a untuk kesuksesanku.*

*Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini.*

*Terimakasih juga kepada pendampingku untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.*

## MOTTO

*"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah." (Lessing)*

*"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik." (Evelyn)*

*"Mereka berkata bahwa setiap orang membutuhkan tiga hal yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini, yaitu; seseorang untuk dicintai, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk diharapkan." (Tom Bodett)*

## DAFTAR ISI

	Hal
Cover .....	i
Halaman Judul .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan .....	iv
Halaman Persembahan dan Motto.....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	ix
Daftar Tabel .....	xi
Kata Pengantar .....	xii
Abstrak .....	xiv
Abstract.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Sekilas Tentang Kalimantan Barat.....	8
2.2.2 Suku Dayak .....	8
2.2.3 Android .....	9
2.2.4 MYSQL (My Structured Query Language) .....	9
2.2.5 Java.....	10
2.2.6 Android Studio .....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>11</b>
3.1 Bahan/Data.....	11
3.1.1 Kebutuhan Input.....	11
3.1.2 Kebutuhan Proses.....	11
3.1.3 Kebutuhan Output .....	12
3.2 Peralatan .....	12
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	12
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	13
3.3 Prosedur dan Pengumpulan Data .....	13
3.3.1 Observasi .....	13
3.3.2 Wawancara .....	13
3.4 Analisa dan Perancangan Sistem .....	14
3.4.1 Analisa Sistem.....	14
3.4.2 Perancangan Sistem .....	15
1. Use Case Diagram .....	16
2. Activity Diagram .....	17

3. Class Diagram .....	21
4. Sequence Diagram .....	22
3.5 Data Flow Diagram (DFD) .....	30
3.6 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	31
3.7 Rancangan Tampilan (Interface) .....	34
3.7.1 Rancangan Interface Mobile .....	35
3.7.2 Rancangan Interface Admin .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	48
4.1.1 Aplikasi Mobile .....	48
4.1.2 WebSite Admin .....	62
4.2 Pembahasan Sistem .....	66
4.2.1 Aplikasi Mobile .....	66
4.2.2 WebSite Admin .....	74
4.3 Uji Coba Sistem .....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan .....	82
5.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>....</b>



## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1Arsitektur Sistem.....	15
Gambar 3.2 Use Case Diagram Masyarakat .....	15
Gambar 3.3. Activity Diagram Tanpa Registrasi dan Login .....	17
Gambar 3.4 Activity Diagram Sesudah Registrasi dan Login .....	19
Gambar 3.5 Activity Diagram Proses Registrasi dan Login .....	20
Gambar 3.6 Class Diagram .....	21
Gambar 3.7 Sequence Diagram Pakaian Adat .....	22
Gambar 3.8 Sequence Diagram Rumah Adat .....	23
Gambar 3.9 Sequence Diagram Alat Musik Tradisional .....	23
Gambar 3.10 Sequence Diagram Senjata Tradisional .....	24
Gambar 3.11 Sequence Diagram Tarian Tradisional .....	25
Gambar 3.12 Sequence Diagram Event Tahunan .....	26
Gambar 3.13 Sequence Diagram Ikuti Event .....	27
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menampilkan Lokasi Event .....	28
Gambar 3.15 Sequence Diagram Registrasi .....	29
Gambar 3.16 DFD level 0 Pada WebSite Admin .....	30
Gambar 3.17 ERD Perangkat Lunak .....	31
Gambar 3.18 Rancangan Form Screen Splash .....	35
Gambar 3.19 Rancangan Form Login .....	35
Gambar 3.20 Rancangan Form Menu Utama .....	36
Gambar 3.21Rancangan Form Menu Rumah Adat .....	37
Gambar 3.22 Rancangan Form Detail Rumah Adat .....	37
Gambar 3.23 Rancangan Form Menu Tarian Tradisional .....	37
Gambar 3.24 Rancangan Form Detail Tarian Tradisional .....	38
Gambar 3.25 Rancangan Form Event Tahunan .....	38
Gambar 3.26 Rancangan Form Detail Event Tahunan .....	40
Gambar 3.27 Rancangan Form Notivikasi Event Tahunan .....	41
Gambar 3.28 Rancangan Form Navigation Drawer Login dan Logout.....	41
Gambar 3.29 Rancangan Form Registrasi atau Buat Akun .....	42
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Login Admin .....	43
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Utama Admin .....	43
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Menu Data Admin .....	44
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Menu Data Anggota .....	44
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Menu Data Event Tahunan .....	45
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Menu Data Alat Musik .....	45
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Menu Data Pakaian Adat .....	45
Gambar 3.37 Rancangan Halaman Menu Data Rumah Adat .....	46
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Menu Data Senjata .....	46
Gambar 3.39 Rancangan Halaman Menu Data Tarian .....	47
Gambar 4.1 Splash Screen .....	48
Gambar 4.2 Home Screen .....	49
Gambar 4.3 Registrasi Screen .....	51
Gambar 4.4 Login Screen .....	52

Gambar 4.5 Menu Navigation Screen .....	54
Gambar 4.6 List Fragment Screen .....	55
Gambar 4.7 Detail Fragment Screen .....	56
Gambar 4.8 List Event Fragment Screen .....	57
Gambar 4.9 Detail Event Fragment Screen .....	58
Gambar 4.10 Fitur Notifikasi Screen .....	60
Gambar 4.11 Tambah Data .....	62
Gambar 4.12 Ubah Data.....	63
Gambar 4.13 Hapus Data .....	64
Gambar 4.14 Tampil Data.....	65
Gambar 4.15 Splash Screen .....	66
Gambar 4.16 Home screen.....	67
Gambar 4.17 Registrasi Screen .....	68
Gambar 4.18 Login Screen .....	69
Gambar 4.19 Menu Navigation Screen.....	70
Gambar 4.20 List Fragment Screen .....	71
Gambar 4.21 Detail Fragment Screen.....	72
Gambar 4.22 List Event Fragment Screen .....	73
Gambar 4.23 Detail Event Fragment Screen.....	74
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Login Admin .....	74
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Home .....	75
Gambar 4.26 Tampilan Tambah Data Admin.....	76
Gambar 4.27 Tampilan Tambah Data Anggota .....	76
Gambar 4.28 Tampilan Tambah Data Event Tahunan.....	77
Gambar 4.29 Tampilan Ubah Data Alat Musik .....	78
Gambar 4.30 Tampilan Hapus Data Pakaian Adat .....	79
Gambar 4.31 Tampilan Tambah Data Rumah Adat.....	80
Gambar 4.32 Tampilan Tambah Data Tarian .....	80

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Penelitian Terkait .....	6
Tabel 3.1 Struktur Anggota.....	31
Tabel 3.2 Struktur Admin .....	32
Tabel 3.3 Struktur Alat Musik Tradisional .....	32
Tabel 3.4 Struktur Senjata Tradisional .....	32
Tabel 3.5 Struktur Pakaian Adat .....	33
Tabel 3.6 Struktur rumah Adat .....	33
Tabel 3.7 Struktur Tarian Tradisional .....	33
Tabel 3.8 Struktur Event Tahunan .....	34
Tabel 3.9 Struktur Ikuti Event .....	34
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Aplikasi .....	81

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus yang Bertahta dalam kerajaan surga, karena atas kuasa dan kehendak-Nya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Aplikasi Pengenalan Budaya Dayak Kalimantan Barat Berbasis Mobile**”. Adapun penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan skripsi pada program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu ada dalam setiap perjalanan hidup penulis dengan segala karunia dan perlindungan-Nya, penulis diberikan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan juga penulis dapat merasakan hidup yang indah didalam nama Tuhan Yesus Kristus yang Maha Pengasih.
2. Bapak dan ibu tercinta yang selalu menyayangi dan mendoakan penulis dengan tulus dan ikhlas, memberikan semangat dan motivasi baik moril ataupun materil yang tak terhingga dan menjadi sosok orang tua yang sempurna di mata penulis sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktunya.
3. Bapak Totok Suprawoto, Ir., M.M., M.T., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

4. Ibu Deborah Kurniawati, S.kom., M.Cs., selaku ketua jurusan Sistem Informasi (SI) di Perguruan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
5. Ibu Pulut Suryati, S.kom., M.Cs., selaku sekretaris Program Studi Sistem Informasi (SI) sekaligus selaku dosen pembimbing dalam penyelesaian tugas akhir ini di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan masukan dan saran bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan oleh penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 17 Juli 2018

Penulis

## ABSTRAK

Suku Dayak di Kalimantan Barat berjumlah 55%. Berdasarkan hukum adat, mengklasifikasikan suku Dayak ke dalam enam suku besar yang disebutnya *stammenras*, yaitu *Kenyah-Kayan-Bahau*, *Ot Danum*, *Iban*, *Murut*, *Kelemantan* dan *Punan*. Karena suku Dayak terbagi ke dalam bagian suku yang banyak, maka diperlukan media untuk memberikan informasi maupun mengenalkan budaya suku Dayak Kalimantan Barat demi mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai budaya warisan leluhur suku Dayak.

Aplikasi berbasis *mobile* adalah sebagai media untuk menyediakan informasi dan video budaya Dayak, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur notifikasi dari event tahunan. Metode yang digunakan yaitu *waterfall*, sistem operasi *mobile* yang digunakan adalah android.

Aplikasi pada penelitian ini menghasilkan informasi pengenalan kepada masyarakat tentang budaya Dayak yang ada di Kalimantan Barat dan event tahunan budaya Dayak.

Kata Kunci : Dayak, Kalimantan Barat, Mobile.

## ABSTRACT

Dayak tribe in West Kalimantan account for 55%. Based on customary law, clarifying the Dayak tribe into the six major tribes he calls *stammenras* that is *Kenyah-Kayan-Bahau, Ot Danum, Iban, Murut, Kelemantan and Punan*. Because the Dayak tribes are divided into many tribals part, then the media needed to provide information and introduce the culture of West Kalimantan Dayak tribe in order to maintain and preserve the culture values of ancestral heritage of dayak tribe.

Mobile-based applications are as a medium to provide Dayak cultural information and videos, this application comes with a notification feature of the annual event. Method used *waterfall*, mobile operating system used is android.

The application in this research produces introduction information to the community about the Dayak culture in West Kalimantan and the annual event of Dayak culture.

Keywords : Dayak, West Kalimantan, Mobile.